

Queen

# コンセプト

本格アリゲーム。  
アリってこんなことするのか。  
アリってかわいくね？



# ループ

- アリを産む
- →村を育てる
- →外敵コンテンツ
- →アリが減る
- →アリを産む...
- ランダム発生コンテンツ
- 期間発生コンテンツ



LOOP

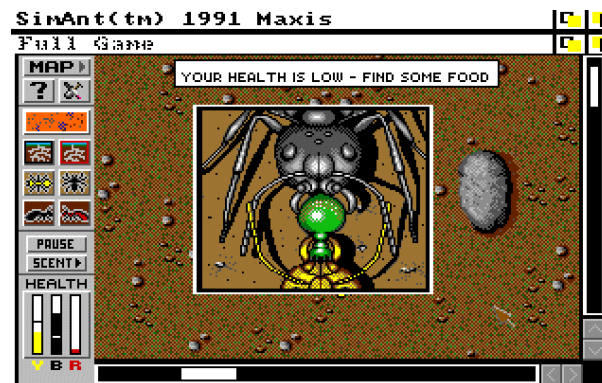
# ▲アリを産む

- 種類を産み分けられるようにする。
- アリの種類は 兵隊アリ(戦闘) 働き蟻(村作り) 羽アリ(探索系? 資材を持ち帰る? →村作りの素材)の三種を基本として、
- 上位アリやレアアリも導入する。基本的にはアリは自動で生まれてくるが、特定の種類に偏重させるくらいのコントロールは可能にしておきたい。



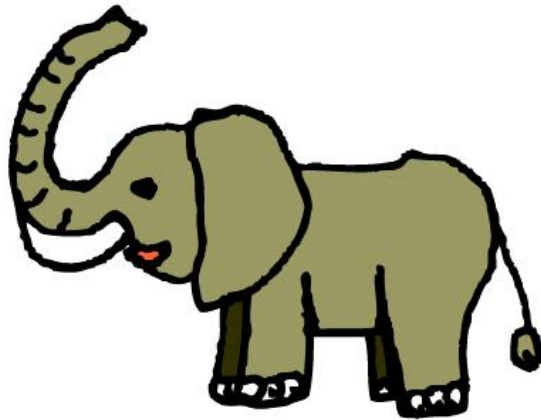
# ▲村を育てる

- 羽あり や 働き蟻 を探索に出し(能動的より勝手に行く、がいい)獲得してきた資材をもとに、
- アリの巣を拡張していきたい。
- 育児部屋＝>子供の生産スピードが高まる
- 訓練所＝>アリの戦闘力がアップ
- ○○○＝>探索でもってくる資材の量がアップ
- ○○○＝>アリの武器を作る
- ○○○＝>アリの巣の住民数上限を向上させる
- など。



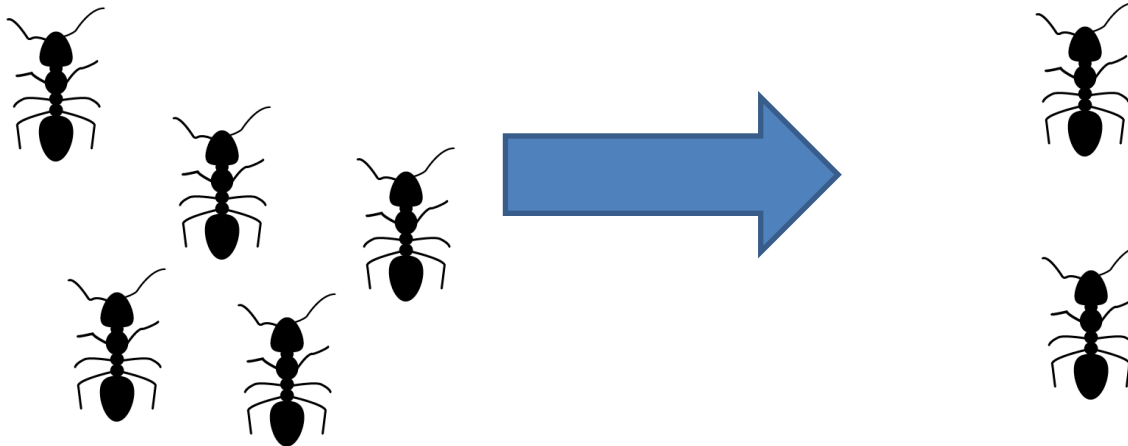
# ▲ 外敵コンテンツ

- 自マップに他の昆虫や哺乳類、宇宙人などが攻めてくる。
- クモやイナゴなどのお約束コンテンツから、哺乳類や宇宙人など、笑えるものも用意したい。
- 戦闘スキームは
- 自動×タイミングスキル発動？
- ひっぱり×リアルタイムAIバトル？



# ▲アリが減る

- 戦闘結果如何でアリが死ぬ
- 女王アリも寿命で死ぬ？



# ▲ランダム発生コンテンツ

- 雨がふったり
- アブラムシが訪ねてきて蜜同盟を結んだり→  
てんとう虫との戦争フラグ





# ▲期間発生コンテンツ

- 進捗によって、イベントを用意する



# ▲ユーザーの遊び方

- 何時間かに一回さわるとアリが増えてる。
- アリが増えてる→資材が増えてる
- 資材が増えてる→能動的に何かを建てたり、狩りに行けたり？する
- 何時間に一度、敵襲来コンテンツが発生している



# ▲強くなったユーザーはどう遊ぶか

- 最強の敵をどんどんリリースしていくエンドコンテンツ型
- 毎月替わりのイベント型
- 運用コストが低いエンドコンテンツ型のほうが正しそう。

